АРИСТОКРАТ

Хотя Федерация и пытается всеми силами оспорить первенство Империи, все-таки стоит признать, что после Дня Агонии именно это государство сумело по максимуму сохранить свои традиции и устои. Немаловажную роль в этом сыграли аристократы — привилегированный класс дворян, правящих доменами, из которых состоят миры под властью Императора.

Но для тебя все сложилось иначе. У тебя нет собственного домена, а потому тебе предстоит самостоятельно найти свое место в этом мире. Но у тебя все еще осталась твоя честь, твое происхождение и твоя жажда власти. А галактика — достаточно непредсказуемое место для того, чтобы дерзкий и смелый юноша мог в итоге сорвать куш и вернуться на родину баснословно богатым аристократом.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери правящий дом, в котором ты рожден:

- ☐ **Дом Адана**: У тебя в свите уже есть телохранитель. Если ты выберешь его еще раз в качестве стартового специалиста, отметь его специальный ход.
- ☐ **Дом Акоста**: Сражаясь один на один в ближнем бою, ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости.
- ☐ **Дом Анхил**: Ты — бастард, но только на бумаге. У тебя есть хорошие связи с одной из криминальных семей галактики. Один раз за игровую сессию ты можешь связаться с ее представителем и попросить об услуге. Есть шанс, что тебя попросят от ответной услуге.
- ☐ **Дом Астор**: Твой дом баснословно богат и влиятелен. Ты получаешь Благосостояние +1.
- ☐ **Малый дом**: Один раз за игровую сессию ты можешь превратить 6— в 7—9 или 7—9 в 10+, если это пойдет на пользу твоему дому.

Вне Империи

- ☐ **Кастонианская марка**: Бароны — самые гордые люди на свете. Один раз в сессию ты можешь помочь — твой соратник автоматически получит 10+.
- ☐ **Эмираты Эльхали**: Ты — клон самого эмира. Внутри тебя воспоминания всех поколений правителей Эльхали. Когда ты исследуешь что-то, используй Репутацию вместо Навыка.



ВНЕШНИЙ ВИД

Хитрый, надежный или невинный взгляд

Атлет, рыхлое или красивое тело

Короткие волосы, стильная прическа или дорогая шляпа

Роскошный наряд, мундир или деловой костюм

СВЯЗИ

- ________________: Служил моему дому и пострадал за это.
- ________________: Однажды оказался мне полезен.
- ________________: Не вызывает у меня доверия.
- ________________: ________________________________
- ________________: ________________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды высшего качества и огромный чемодан. Также у тебя есть фамильный меч (моноклинок, *в упор, бесшумное, бронебойное*)

Выбери защиту:

- ☐ Фамильная боевая броня (*защита 2*);
- ☐ Синташелковый (*защита 1, скрытый, штатский*) мундир дома;
- ☐ Энергетический щит (*Потрать 1 припас и полностью игнорируй урон от одной атаки*);

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 3

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

По моей воле: Когда ты отдаешь приказ NPC используя свой социальный статус, брось+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7—9 NPC выбирает 1:

- Он выполняет твой приказ;
- Он отказывается, и ты получаешь +1 против него.

Полезные знакомства: Когда ты ищешь что-то или кого-то, брось+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2. На 6— выбери 3.

- Это будет стоить тебе кучу денег;
- Это займет много времени;
- Ты будешь должен ответную услугу;
- Тебе придется поступить недостойно.

Свита: Аристократ не должен путешествовать один, и поэтому тебя всегда сопровождает свита. Для учета твоей свиты у тебя есть отдельный лист. Выбери двух специалистов и отметь, что они состоят в твоей свите.

Выбранный специалист по твоему приказу может использовать свой базовый ход. Также ты получаешь бонус, когда специалист из твоей свиты находится подле тебя. Когда специалист действует в одиночку, он использует твои характеристики.

Если специалист из твоей свиты погибает, ты находишь нового в начале следующей игровой сессии, если находишься в месте, где нет проблем с пассажирским снабжением. Реши сам, будет это специалист, прибывший из дома, или местный, нанятый человек.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP: УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Влиятельные друзья**: Когда ты используешь полезные знакомства, выбери на 1 вариант меньше, даже на 6—.
- ☐ **Вы слышали?**: Когда ты распространяешь слухи о персоне, месте или предмете, брось+Репутация. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.
  - Почти все верят тебе;
  - Слухи распространяются максимально быстро;
  - Никто не отследит источник слухов.
- ☐ **Паук**: У тебя есть сеть информаторов. Ты постоянно в курсе последних новостей. Один раз в сессию, когда ты ориентируешься, вместо броска считай, что у тебя выпало 10+.
- ☐ **Превосходство напоказ**: Когда ты оскорбляешь или угрожаешь человеку, брось+Репутация. На 7-9 он фокусируется на тебе. На 10+ у тебя есть +1 против него, пока он не успокоится.
- ☐ **Прямой наследник**: Теперь ты прямой наследник лорда высокого ранга. Все, для кого это важно, будут относиться к тебе с особым уважением и с удовольствием окажут тебе услуги в надежде на твою благосклонность.
- ☐ **Свита — новый специалист**: Выбери еще одного специалиста и добавь его к себе в свиту.
- ☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.
- ☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.
- ☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________________

СВИТА

☐ ____________________, **КАМЕРДИНЕР**

Следит за твоим туалетом, поэтому ты всегда выглядишь идеально. Твоя Репутация получает бонус +1, если тебя одевал твой камердинер.

Идеальный стиль: Когда ты отправляешься в гости с официальным визитом, ты выглядишь уместно и эффектно.

- ☐ **Чувство стиля**: Когда ты ориентируешься, ты можешь добавить в список доступных вопросов следующий:
  - Насколько он богат и/или знатен?
- ☐ **Придворный медик**: Камердинер обладает медицинскими знаниями, и поэтому для исцеления критического ранения тебе потребуется только три дня вместо недели.

☐ ____________________, **ЭСКОРТ**

Следит за тем, чтобы твое психологическое состояние и настроение всегда были в норме. Твой Контроль получает бонус +1.

Особая услуга: Проведя несколько часов со своим эскортом, возьми 1 фишку. Потрать фишку, когда провалил бросок — считай результат броска равным 7—9. Ты не можешь иметь больше 1 фишки.

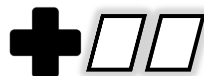
- ☐ **В центре внимания**: Твой эскорт делает что-то особенное, привлекая к себе внимание всех присутствующих. На какое-то короткое время никто не обращает на тебя внимание.
- ☐ **В высшем свете**: Когда ты ориентируешься, ты можешь задать на 1 вопрос больше, но этот вопрос обязательно должен касаться одного из присутствующих.

☐ ____________________, **ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ**

Следит за твоей безопасностью и иногда устраивает тренировки, на которых обучает тебя азам ближнего боя. Твоя Ярость получает бонус +1.

Жизнь клиента важнее всего: Когда ты получаешь ранение, ты можешь перенаправить его на телохранителя. Телохранитель может пережить 2 ранения — после этого он погибает.

- ☐ **Мастер своего дела**: Ты получаешь Защита +1, когда телохранитель находится рядом с тобой.
- ☐ **Боевое братство**: Твой Урон увеличивается на 1, когда телохранитель находится рядом с тобой.



☐ ____________________, **СОВЕТНИК**

Обладает широким набором знаний и навыков и готов в любое время помочь своим советом. Твой Навык получает бонус +1.

База данных: Когда ты исследуешь что-то с помощью своего советника, на 12+ Ведущий расскажет тебе два полезных факта об объекте исследования.

- ☐ **Скрытые таланты**: Один раз за игровую сессию ты можешь автоматически получить 10+ при броске+Навык. Бросать после этого не нужно.
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________________

☐ ____________________, **СЕНЕШАЛЬ**

Ведет твои дела, управляя финансовыми потоками, вкладами, инвестициями и паями. При броске Благосостояния ты можешь игнорировать единицу штрафа.

Дела семейные: В конце игровой сессии ты получаешь 1 фишку Прибыли.

- ☐ **Бизнес школа**: Когда ты получаешь прибыль, твой сенешаль помогает тебе принять максимально прибыльное решение. Ты можешь бросить+Репутация 2 раза и выбрать лучший результат.
- ☐ **Связи**: Один раз за игровую сессию ты можешь попросить сенешаля найти и организовать встречу с нужным человеком. Встреча будет организована в кратчайшие сроки.



АРИСТОКРАТКА

Хотя Федерация и пытается всеми силами оспорить первенство Империи, все-таки стоит признать, что после Дня Агонии именно это государство сумело по максимуму сохранить свои традиции и устои. Немаловажную роль в этом сыграли аристократы — привилегированный класс дворян, правящих доменами, из которых состоят миры под властью Императора.

Но для тебя все сложилось иначе. У тебя нет собственного домена, а потому тебе предстоит самостоятельно найти свое место в этом мире. Но у тебя все еще осталась твоя честь, твое происхождение и твоя жажда власти. А галактика — достаточно непредсказуемое место для того, чтобы дерзкая и смелая юная леди могла в итоге сорвать куш и вернуться на родину баснословно богатой аристократкой.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери правящий дом, в котором ты рожден:

- ☐ **Дом Адана**: У тебя в свите уже есть телохранитель. Если ты выберешь его еще раз в качестве стартового специалиста, отметь его специальный ход.
- ☐ **Дом Акоста**: Сражаясь один на один в ближнем бою, ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости.
- ☐ **Дом Анхил**: Ты — бастард, но только на бумаге. У тебя есть хорошие связи с одной из криминальных семей галактики. Один раз за игровую сессию ты можешь связаться с ее представителем и попросить об услуге. Есть шанс, что тебя попросят от ответной услуге.
- ☐ **Дом Астор**: Твой дом баснословно богат и влиятелен. Ты получаешь Благосостояние +1.
- ☐ **Малый дом**: Один раз за игровую сессию ты можешь превратить 6— в 7—9 или 7—9 в 10+, если это пойдет на пользу твоему дому.

Вне Империи

- ☐ **Кастонианская марка**: Бароны (и иногда баронессы) — самые гордые люди на свете. Один раз в сессию ты можешь помочь — твой соратник автоматически получит 10+.
- ☐ **Тао Прайм**: Крылатый единорог — единственный синдикат, где у власти стоят исключительно женщины. Зато только этот синдикат владеет космическим флотом, размер которого может поспорить с флотами межгалактических корпораций. Выбери 1 кибернетический имплант с третьего листа Киборга.



ВНЕШНИЙ ВИД

Озорной, обольстительный или невинный взгляд

Атлет, пышка или точеная фигурка

Короткие волосы, длинные распущенный или стильная прическа

Роскошное платье, мундир или деловой костюм

СВЯЗИ

- ________________: Служил моему дому и пострадал за это.
- ________________: Однажды оказался мне полезен.
- ________________: Не вызывает у меня доверия.
- ________________: ________________________________
- ________________: ________________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды высшего качества и огромный чемодан. Также у тебя есть фамильный меч (моноклинок, *в упор*, *бесшумное*, *бронебойное*)

Выбери броню:

- ☐ Фамильная боевая броня (*защита 2*);
- ☐ Синташелковый (*защита 1, скрытый, штатский*) мундир дома;
- ☐ Энергетический щит (*Потрать 1 припас и полностью игнорируй урон от одной атаки*);

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 3

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

По моей воле: Когда ты отдаешь приказ NPC используя свой социальный статус, бросы+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7—9 NPC выбирает 1:

- Он выполняет твой приказ;
- Он отказывается, и ты получаешь +1 против него.

Полезные знакомства: Когда ты ищешь что-то или кого-то, брось+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2. На 6— выбери 3.

- Это будет стоить тебе кучу денег;
- Это займет много времени;
- Ты будешь должна ответную услугу;
- Тебе придется поступить недостойно.

Свита: Аристократ не должен путешествовать один, и поэтому тебя всегда сопровождает свита. Для учета твоей свиты у тебя есть отдельный лист. Выбери двух специалистов и отметь, что они состоят в твоей свите.

Выбранный специалист по твоему приказу может использовать свой базовый ход. Также ты получаешь бонус, когда специалист из твоей свиты находится подле тебя. Когда специалист действует в одиночку, он использует твои характеристики.

Если специалист из твоей свиты погибает, ты находишь нового в начале следующей игровой сессии, если находишься в месте, где нет проблем с пассажирским снабжением. Реши сам, будет это специалист, прибывший из дома, или местный, нанятый человек.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP: УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Влиятельные друзья**: Когда ты используешь полезные знакомства, выбери на 1 вариант меньше, даже на 6—.

☐ **Вы слышали?**: Когда ты распространяешь слухи о персоне, месте или предмете, брось+Репутация. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.

- Почти все верят тебе;
- Слухи распространяются максимально быстро;
- Никто не отследит источник слухов.

☐ **Паук**: У тебя есть сеть информаторов. Ты постоянно в курсе последних новостей. Один раз в сессию, когда ты ориентируешься, вместо броска считай, что у тебя выпало 10+.

☐ **Превосходство напоказ**: Когда ты оскорбляешь или угрожаешь человеку, брось+Репутация. На 7-9 он фокусируется на тебе. На 10+ у тебя есть +1 против него, пока он не успокоится.

☐ **Прямая наследница**: Теперь ты прямая наследница лорда высокого ранга. Все, для кого это важно, будут относиться к тебе с особым уважением и с удовольствием окажут тебе услуги в надежде на твою благосклонность.

☐ **Свита — новый специалист**: Выбери еще одного специалиста и добавь его к себе в свиту.

☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ____________________

СВИТА

☐ ______________________, **КАМЕРДИНЕР**

Следит за твоим туалетом, поэтому ты всегда выглядишь идеально. Твоя Репутация получает бонус +1, если тебя одевал твой камердинер.

Идеальный стиль: Когда ты отправляешься в гости с официальным визитом, ты выглядишь уместно и эффектно.

☐ **Чувство стиля**: Когда ты ориентируешься, ты можешь добавить в список доступных вопросов следующий:
- Насколько он богат и/или знатен?

☐ **Придворный медик**: Камердинер обладает медицинскими знаниями, и поэтому для исцеления критического ранения тебе потребуется только три дня вместо недели.

☐ ______________________, **ЭСКОРТ**

Следит за тем, чтобы твое психологическое состояние и настроение всегда были в норме. Твой Контроль получает бонус +1.

Особая услуга: Проведя несколько часов со своим эскортом, возьми 1 фишку. Потрать фишку, когда провалил бросок — считай результат броска равным 7—9. Ты не можешь иметь больше 1 фишки.

☐ **В центре внимания**: Твой эскорт делает что-то особенное, привлекая к себе внимание всех присутствующих. На какое-то короткое время никто не обращает на тебя внимание.

☐ **В высшем свете**: Когда ты ориентируешься, ты можешь задать на 1 вопрос больше, но этот вопрос обязательно должен касаться одного из присутствующих.

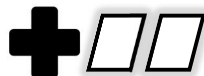
☐ ______________________, **ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ**

Следит за твоей безопасностью и иногда устраивает тренировки, на которых обучает тебя азам ближнего боя. Твоя Ярость получает бонус +1.

Жизнь клиента важнее всего: Когда ты получаешь ранение, ты можешь перенаправить его на телохранителя. Телохранитель может пережить 2 ранения — после этого он погибает.

☐ **Мастер своего дела**: Ты получаешь Защита +1, когда телохранитель находится рядом с тобой.

☐ **Боевое братство**: Твой Урон увеличивается на 1, когда телохранитель находится рядом с тобой.



☐ ______________________, **СОВЕТНИК**

Обладает широким набором знаний и навыков и готов в любое время помочь своим советом. Твой Навык получает бонус +1.

База данных: Когда ты исследуешь что-то с помощью своего советника, на 12+ Ведущий расскажет тебе два полезных факта об объекте исследования.

☐ **Скрытые таланты**: Один раз за игровую сессию ты можешь автоматически получить 10+ при броске+Навык. Бросать после этого не нужно.

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________

☐ ______________________, **СЕНЕШАЛЬ**

Ведет твои дела, управляя финансовыми потоками, вкладами, инвестициями и паями. При броске Благосостояния ты можешь игнорировать единицу штрафа.

Дела семейные: В конце игровой сессии ты получаешь 1 фишку Прибыли.

☐ **Бизнес школа**: Когда ты получаешь прибыль, твой сенешаль помогает тебе принять максимально прибыльное решение. Ты можешь бросить+Репутация 2 раза и выбрать лучший результат.

☐ **Связи**: Один раз за игровую сессию ты можешь попросить сенешаля найти и организовать встречу с нужным человеком. Встреча будет организована в кратчайшие сроки.

